

I.- DISPOSICIONES GENERALES

Consejería de Hacienda

Orden de 25/10/2013, de la Consejería de Hacienda, por la que se desarrollan las reglas y requisitos del juego del póquer y sus distintas modalidades previstas en el Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha. [2013/13237]

La Ley 2/2013, de 25 de abril, del Juego y las Apuestas de Castilla-La Mancha ha venido a superar el marco normativo de la legislación anterior intentando, por un lado, dar respuesta a la irrupción de las nuevas tecnologías y establecer nuevos sistemas de comunicación interactiva, adaptándose, por otra parte, de manera más flexible, a una nueva realidad económica y social.

En virtud de lo dispuesto en el artículo 4.1 de la Ley 2/2013, pesa una doble prohibición general respecto de los juegos y apuestas, de modo que se consideran ilícitas tanto las modalidades no previstas en el anexo I de la ley o en su desarrollo reglamentario, como las practicadas en lugares distintos a los recogidos en dicho anexo.

Como desarrollo de esta ley, por tanto, el Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha reordena las diferentes modalidades de juego permitidas, redefiniendo algunas que pasan a tener sustantividad propia, e introduciendo categorías inexistentes. Asimismo, se regulan los nuevos canales en el juego y las apuestas.

El catálogo se configura así como instrumento en el que se determinan los elementos mínimos exigibles en cada modalidad permitida, dejándose – al amparo de lo establecido en el artículo 4.2 de la Ley 2/2013 – su desarrollo posterior a órdenes de la consejería competente en materia de juegos y apuestas. A éstas incumbe, por tanto, la pormenorización de las distintas reglas y requisitos más específicos, circunstancia que explica la constante remisión a su desarrollo que se produce a lo largo del Decreto 82/2013.

La presente orden tiene por objeto regular las reglas básicas y definir los elementos materiales y personales necesarios para la práctica del juego del póquer en sus diversas modalidades.

En consecuencia, y en virtud de la habilitación establecida en la Disposición final primera del Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, dispongo:

Capítulo I Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El objeto de la presente orden es la regulación de las reglas y demás requisitos del juego del póquer y sus distintas modalidades, en desarrollo del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 82/2013, de 23 de octubre.

Artículo 2. Concepto.

El póquer es un juego de azar, practicado de forma presencial o a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en el que, en función de la modalidad practicada, los jugadores se enfrentan entre sí o contra el organizador, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

Artículo 3. Modalidades y variantes.

1. El juego del póquer se practica en dos modalidades fundamentalmente, el póquer de contrapartida y de círculo.
2. En el póquer de contrapartida los participantes juegan contra el establecimiento u organizador conforme a las siguientes variantes:

- a) Póquer sin descarte: se juega con cinco cartas y su objetivo es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.
- b) Póquer "Trijoker": se juega con cinco cartas, tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, donde se gana en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima una pareja de J.
- c) Póquer "Let It Ride": se juega con cinco cartas, tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, donde se gana en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima una pareja de dieces.
- d) Póquer de "Tres cartas": es un juego practicado con tres cartas cuyo objetivo es lograr una combinación de valor superior a la que tenga el crupier.
- e) Póquer "Caribbean Stud Poker": se practica con cinco cartas y tiene como objetivo lograr una combinación de valor superior a la que tenga el crupier.
- f) Póquer "Texas Hold'em Bonus": se juega con siete cartas dos que inicialmente recibe el jugador y cinco comunes a todos los jugadores, y tiene como objetivo lograr una combinación de cinco cartas de valor superior a la que tenga el crupier.

3. En el póquer de círculo los participantes se enfrentan entre sí según las siguientes variantes:

- a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte: su objetivo es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas cubiertas entre las recibidas por el jugador, teniendo la opción de descartarse de alguna de ellas.
- b) Póquer descubierto: el objetivo es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas entre las recibidas por el jugador o, en su caso, entre las recibidas y las comunes a todos, sin posibilidad de descarte. A su vez podrá ser:
 - 1°. "Seven Stud Poker": tiene como objetivo alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.
 - 2°. "Omaha": su objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.
 - 3°. "Hold'em": el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.
 - 4°. "Five Stud Poker": el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.
 - 5°. Póquer sintético: el objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas, dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

Artículo 4. Elementos.

1. Los elementos materiales y personales necesarios para la práctica del juego del póquer en sus distintas modalidades serán los recogidos en los anexos I y II.
2. En el caso de practicarse por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, los elementos de juego se deberán adecuar a los requisitos técnicos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos para la realización de actividades de juegos y apuestas por canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

Artículo 5. Límites de las apuestas.

1. Los máximos y mínimos de las apuestas se determinarán:
 - a) Si el desarrollo del juego es de forma presencial, en los términos previstos en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos a establecimientos y empresas de juego.
 - b) Si el desarrollo del juego se realiza por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en los términos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos para la realización de actividades de juegos y apuestas por canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.
2. Una vez puesta en funcionamiento una mesa de juego, no se podrán variar los límites de apuesta en la misma. No obstante, el establecimiento organizador, previa información a los jugadores, podrá modificar los límites de las apuestas dentro de los autorizados en su banda de fluctuación.
3. En todo caso, la puesta en funcionamiento de las mesas de juego se adecuará a lo establecido en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre.

Artículo 6. Desarrollo del juego.

1. El funcionamiento, desarrollo, explotación y pago de los premios del juego del póquer se regirá por el título habilitante otorgado; por las reglas particulares elaboradas y publicadas por el organizador, que deben ser comunicadas, previamente a su puesta en práctica, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas; y por la normativa aplicable.
2. Las normas a que se refiere el número anterior habrán de ser claras y accesibles a jugadores y participantes.

Capítulo II

Póquer de contrapartida

Sección 1ª. Normas generales de las diferentes variedades del póquer de contrapartida

Artículo 7. Concepto.

El póquer de contrapartida es aquel en el que los participantes juegan en contra del establecimiento u organizador.

Artículo 8. Reglas comunes.

1. Errores. Cualquier error en la distribución de las cartas, o bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.
2. Prohibiciones. Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Sección 2ª. Normas particulares de las diferentes variedades del póquer de contrapartida

Artículo 9. Combinaciones y tablas de pago del póquer sin descarte.

1. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) Escalera real de color: formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo.
- b) Escalera de color: formada por cinco cartas correlativas del mismo palo que no constituya escalera real de color.
- c) Póquer: formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) Full: formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor.
- e) Color: formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Escalera: formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo.
- g) Trío: formada por tres cartas de un mismo valor siempre que dos restantes no formen pareja.
- h) Doble pareja: formada por dos cartas del mismo valor y otras dos distintas del mismo valor.
- i) Pareja: formada por dos cartas de un mismo valor, siempre que las tres restantes de valor diferente no formen pareja o trío.
- j) Cartas mayores: es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el crupier tengan un As y una K, se compararán sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto.

2. La tabla de pago es la siguiente:

- a) Escalera real de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cien veces la apuesta.
- b) Escalera de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a veinticinco veces la apuesta.
- c) Póquer: el jugador obtendrá una ganancia igual a veinte veces la apuesta.
- d) Full: el jugador obtendrá una ganancia igual a siete veces la apuesta.
- e) Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta.
- f) Escalera: el jugador obtendrá una ganancia igual a cuatro veces la apuesta.
- g) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a tres veces la apuesta.
- h) Doble pareja: el jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta.
- i) Pareja: el jugador obtendrá una ganancia igual una vez la apuesta.
- j) Cartas mayores: el jugador obtendrá una ganancia igual a una vez la apuesta.

3. Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

- a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto.
- b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.
- d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto.
- e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto.
- f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.
- g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes.

4. En cualquier caso, el jugador sólo gana sus apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, las pierde si es inferior y las conserva en caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, pero no gana ningún premio. En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

Artículo 10. Opciones de juegos adicionales del póquer sin descarte.

Opcionalmente, el establecimiento u organizador podrá ofertar a los jugadores los siguientes juegos adicionales, anunciando estas posibilidades en un lugar visible de la mesa, e indicando las combinaciones que comportan premio y su importe:

a) Seguro: el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago:

- 1º. Full: cien veces la cantidad apostada.
- 2º. Póquer: trescientas veces la cantidad apostada.
- 3º. Escalera de color: mil veces la cantidad apostada.
- 4º. Escalera real: dos mil veces la cantidad apostada.

b) Progresivo. hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada "progresivo", cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento con el otorgamiento de la autorización inicial o sus modificaciones. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar la cantidad indicada por el organizador en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son:

- 1º. Escalera real, que obtiene el acumulado de todas las mesas.
- 2º. Escalera de color, que obtiene un 10 por ciento del acumulado.
- 3º. Póquer, que obtiene el 5 por ciento del acumulado de todas las mesas.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

En el supuesto de que, en la misma jugada, apareciesen dos o más escaleras de color, o dos o más combinaciones de póquer, se abonará en primer lugar a la jugada más alta; en caso de igualdad se pagará primero aquella combinación de mayor valor; y si las escaleras de color fuesen iguales, se pagará el 10 por ciento de la cantidad inicial del progresivo a cada jugador.

c) Comprar una carta adicional: existe la posibilidad, por parte del jugador, de comprar una carta adicional descartándose de una de las cinco recibidas en el comienzo de cada mano. Esta carta se comprará a la banca por la misma cantidad de la apuesta inicial del jugador interesado en dicha compra. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al interesado, éste depositará el naipe descartado junto con la misma cantidad de su apuesta inicial, dándole derecho a recibir una carta adicional descubierta, que se le entregará al jugador una vez retirada la de su descarte.

Artículo 11. Combinaciones y tablas de pago del póquer "Trijoker".

1. Las combinaciones posibles del juego son idénticas a las señaladas en el artículo 9.1, con la excepción de que la combinación de pareja debe ser como mínimo de J y que no es de aplicación lo dispuesto en la letra j) de ese mismo apartado. En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

2. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

- a) Pareja de J o mayor: la ganancia será igual al valor de la cantidad apostada.
- b) Doble pareja: el jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta.

- c) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a tres veces la apuesta.
- d) Escalera simple: el jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta.
- e) Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a ocho veces la apuesta.
- f) Full: el jugador obtendrá una ganancia igual a once veces la apuesta.
- g) Póquer: el jugador obtendrá una ganancia igual a cincuenta veces la apuesta.
- h) Escalera de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a doscientas veces la apuesta.
- i) Escalera real de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a quinientas veces la apuesta.

Artículo 12. Singularidades del póquer "Let It Ride".

1. El "Let It Ride" es un juego de azar cuyas reglas específicas se contienen en este artículo, resultando aplicable, para lo no previsto en éste, lo dispuesto en el artículo 11.
2. La combinación ganadora mínima será la pareja de dieces.
3. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:
 - a) Pareja de dieces o mayor: la ganancia será igual al valor de la cantidad apostada.
 - b) Doble pareja: el jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta.
 - c) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a tres veces la apuesta.
 - d) Escalera simple: el jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta.
 - e) Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a ocho veces la apuesta.
 - f) Full: el jugador obtendrá una ganancia igual a once veces la apuesta.
 - g) Póquer: el jugador obtendrá una ganancia igual a cincuenta veces la apuesta.
 - h) Escalera de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a doscientas veces la apuesta.
 - i) Escalera real de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a mil veces la apuesta.
4. En este juego el jugador podrá realizar una apuesta extra, por el importe que fije el establecimiento u organizador y que, al igual que la tabla de pagos, se hallará expuesta en cada una de las mesas y sólo será para las combinaciones de escalera real, escalera de color, póquer, full, color, escalera y trío.

Artículo 13. Combinaciones del póquer de tres cartas.

1. Las combinaciones posibles por orden de importancia son: escalera real de color, escalera de color, trío, escalera, color y pareja, y se forman de manera idéntica a la señalada en el artículo 9.1, con la particularidad de que se dispone sólo de tres cartas para formarlas.
2. Cuando el jugador y la banca tengan combinaciones similares se considerará como de mayor valor la combinación que se deduzca de la aplicación de las siguientes reglas:
 - a) Cuando se obtenga escalera, la que tenga la carta de mayor valor.
 - b) Cuando se obtenga trío, el que lo tenga formado por las cartas de mayor valor.
 - c) Cuando se obtenga color, el que lo tenga formado por la carta de mayor valor.
 - d) Cuando se obtenga pareja, el que tenga la pareja de mayor valor, y si coincidiese, el criterio se extenderá a la carta restante de mayor valor.

Si las combinaciones son de igual valor después de comprobar todas las cartas, se considerará empate.

Artículo 14. Combinaciones y apuestas opcionales del póquer de tres cartas.

1. Combinaciones Bonus: si el jugador consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un bonus adicional proporcional a su apuesta de "Ante". Este bonus será pagado aunque el crupier no haya conseguido la combinación de Q o superior.

La tabla de pagos de la Combinación Bonus es la siguiente:

- a) Escalera: la ganancia será igual al valor de la cantidad apostada.
- b) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a cuatro veces la apuesta.
- c) Escalera de Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta.

Si la combinación de la banca superase a la del jugador, este último perderá el "Ante" y la "2ª Apuesta". No obstante, no perderá el bonus, que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el crupier.

Cuando la banca y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las reglas mencionadas en el artículo 13.2.

2. Existe una apuesta adicional e independiente del resto denominada "Par Plus". Para optar a esta apuesta se deberá depositar la postura en una casilla destinada a tal fin antes de comenzar la distribución de las cartas. Su objeto es conseguir un premio especial obtenido exclusivamente por el rango de las cartas del jugador, sin que ello afecte a las que tuviese el crupier.

La tabla de pagos de la apuesta "Par Plus" es la siguiente:

- a) Escalera real: el jugador obtendrá una ganancia igual a cincuenta veces la apuesta.
- b) Escalera de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cuarenta veces la apuesta.
- c) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a treinta veces la apuesta.
- d) Escalera: el jugador obtendrá una ganancia igual a seis veces la apuesta.
- e) Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a tres veces la apuesta.
- f) Pareja: la ganancia será igual al valor de la cantidad apostada.

Artículo 15. Combinaciones y tablas de pago del "Caribbean Stud Poker".

1. Las combinaciones posibles son idénticas a las señaladas en el artículo 9.1, con la excepción de que no es de aplicación lo dispuesto en la letra j) de ese mismo apartado.

2. La tabla de pago en el caso de las apuestas "Ante" y "Bet" es la siguiente:

- a) Escalera real de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cien veces la apuesta "Bet".
- b) Escalera de color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cincuenta veces la apuesta "Bet".
- c) Póquer: el jugador obtendrá una ganancia igual a veinte veces la apuesta "Bet".
- d) Full: el jugador obtendrá una ganancia igual a siete veces la apuesta "Bet".
- e) Color: el jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta "Bet".
- f) Escalera: el jugador obtendrá una ganancia igual a cuatro veces la apuesta "Bet".
- g) Trío: el jugador obtendrá una ganancia igual a tres veces la apuesta "Bet".
- h) Dobles parejas: el jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta "Bet".
- i) Pareja: el jugador obtendrá una ganancia igual al valor de su apuesta "Bet".

Si las combinaciones del jugador y del crupier son de igual valor, se devolverán las cantidades apostadas en cada una de las opciones de apuestas anteriores.

3. Apuesta "Bote progresivo". El establecimiento u organizador deberá anunciar esta posibilidad en un lugar visible de la mesa, indicando las combinaciones que comportan premio y su importe; todo ello con independencia de las anteriores apuestas y combinaciones, el jugador obtendrá un premio de "Bote progresivo" si consigue alguna de las siguientes combinaciones:

- a) Escalera real de color.
- b) Escalera de color.
- c) Póquer.
- d) Full.
- e) Color.

En todos los casos, el jugador que gana, conserva su apuesta y puede retirarla.

Artículo 16. Combinaciones y tablas de pago del "Texas Hold'em Bonus Poker".

1. Las combinaciones posibles son idénticas a las señaladas en el artículo 9.1, con la excepción de que no es de aplicación lo dispuesto en la letra j) de ese mismo apartado.

2. La tabla de pago es la siguiente:

- a) Apuestas "Ante", "Flop", "Turn" y "River": La ganancia para el jugador será igual a la cantidad apostada.
- b) El jugador ganará sus apuestas "Flop", "Turn" y "River" si tiene una combinación de cartas de valor superior a la del crupier. Para ganar la apuesta "Ante", la combinación del jugador, además de tener un valor superior a la del crupier, no podrá ser inferior a escalera.
- c) Si las manos del jugador y del crupier son de igual valor, se devolverán todas las apuestas.

3. El jugador que ha hecho una apuesta "Bonus Jackpot" ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se le pagará según la siguiente tabla:

- a) Si el jugador y el crupier tienen dos Ases, el jugador obtendrá una ganancia de mil veces su apuesta.
- b) Cuando el jugador tiene dos Ases, el jugador obtendrá una ganancia de treinta veces su apuesta.
- c) Si el jugador tiene un As y una K del mismo palo, el jugador obtendrá una ganancia de veinticinco veces su apuesta.
- d) Cuando el jugador tiene un As y una Q, o un As y una J del mismo palo, el jugador obtendrá una ganancia de veinte veces su apuesta.
- e) Si el jugador tiene un As y una K de distinto palo, el jugador obtendrá una ganancia de quince veces su apuesta.
- f) Cuando el jugador tiene dos K, dos Q, o dos J, lo que se denomina pareja alta, el jugador obtendrá una ganancia de diez veces su apuesta.
- g) Si el jugador tiene As y Q, o As y J de distintos palos, el jugador obtendrá una ganancia de cinco veces su apuesta.
- h) Cuando el jugador tiene una pareja baja entendiendo por tal cualquier pareja que fluctúe entre la combinación de dos dieces y dos doses, distinta a las anteriores, el jugador obtendrá una ganancia de tres veces su apuesta.

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta "Bonus Jackpot" no forman una de las manos anteriormente citadas, perderá la apuesta, que irá a la banca. En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

Artículo 17. Errores del juego del "Texas Hold'em Bonus Poker".

Además de los señalados en el artículo 8, son errores que se producen durante el desarrollo de la partida, los siguientes:

- a) Si cualquier carta es vista antes de que los jugadores se retiren o realicen sus apuestas "Flop", "Turn" o "River", todas las manos serán nulas. No obstante, si un jugador hubiera hecho una apuesta opcional, ésta será pagada según lo dispuesto en la lista de combinaciones ganadoras.
- b) Si una carta es repartida por error, sin que haya sido vista, será usada como si fuese la siguiente carta de la baraja.
- c) Si se reparten un número incorrecto de cartas a los jugadores o al crupier, todas las manos serán declaradas nulas, a menos que el crupier pueda repartir el número correcto de cartas de forma secuencial y ninguna haya sido dada la vuelta.
- d) Una carta vista al jugador no anula la mano, debiendo quedarse con la carta el jugador afectado.

Capítulo III

Póquer de círculo

Sección 1ª. Normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo

Artículo 18. Concepto.

El póquer de círculo es aquél en el que se enfrentan varios jugadores entre sí con el objetivo de alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

Artículo 19. Beneficio.

1. El beneficio del organizador se podrá obtener eligiendo uno de las dos opciones que se describen a continuación:

- a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso, superará el 10 por ciento y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.
- b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20 por ciento del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

2. El organizador puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo anuncie en un lugar visible de la mesa. En el caso de que no se utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

Artículo 20. Combinaciones ganadoras.

1. Combinaciones posibles: los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

- a) Escalera real de color: formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo.
- b) Escalera de color: formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que esta coincida con las cartas más altas.
- c) Póquer: formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) Full: formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor.
- e) Color: formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Escalera: formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo.
- g) Trío: formada por tres cartas de un mismo valor siempre que dos restantes no formen pareja.
- h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.
- i) Doble pareja: formada por dos cartas del mismo valor y otras dos distintas del mismo valor.
- j) Pareja: formada por dos cartas de un mismo valor, siempre que las tres restantes de valor diferente no formen pareja o trío.
- k) Cartas mayores: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de cincuenta y dos cartas, la combinación de color es más importante que el full.

2. En el supuesto de jugadas de la misma naturaleza, se seguirán las siguientes reglas:

- a) Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior.
- b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.
- d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.
- e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.
- f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.
- g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.
- h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

Artículo 21. Prohibiciones.

No se permiten las actuaciones siguientes:

- a) La representación de un jugador por otro.
- b) El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.
- c) Jugarse el bote conjuntamente.
- d) Repartirse el bote voluntariamente.
- e) La connivencia entre jugadores.
- f) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- g) Prestarse dinero entre jugadores.
- h) Guardarse las fichas de su resto.
- i) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.
- j) Tocar las cartas ajenas.
- k) Hacer comentarios entre los jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no esté jugando esa mano.

Artículo 22. Errores e infracciones en el juego.**1. Son Errores del crupier:**

a) Errores que durante el reparto de las cartas obligan a que todas las cartas sean recogidas por el crupier, que deberá iniciar la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

1º. Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

2º. Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

3º. Si al comenzar la mano, un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

4º. Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

5º. Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

6º. Si se descubre que la baraja es defectuosa.

7º. Si se ve la primera o segunda carta de la baraja.

b) Otros errores del crupier:

1º. Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

2º. Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

3º. Si en el reparto de las cartas el crupier le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considerará un error en el reparto sino que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho jugador o espacio vacío, y cuando termine recogerá las cartas.

2. El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario será advertido por el crupier y si es reincidente en este acto, podrá ser expulsado de la partida por su responsable. Podrá cometer los siguientes errores:

a) Si un jugador, al apostar mezcla sus cartas con los descartes creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el Jefe de área de juego pueda reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

b) Si un jugador por error, para cubrir una apuesta, introduce en el bote un número insuficiente de fichas para cubrir la apuesta, este no tendrá derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

c) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

d) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

e) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno, se considera válida siempre y cuando ningún jugador suba la apuesta antes de que el turno vuelva al jugador que hizo la apuesta fuera de turno. Si hay una subida, el jugador podrá decidir si subir, ver, o retirarse y que se le devuelvan las fichas apostadas fuera de turno.

f) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el "Ante" en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el "Ante" si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se juega la mano con un bote reducido.

g) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, le será anulada su mano así como la del otro jugador, a menos que no pueda determinarse, sin lugar a dudas, a quien le corresponde cada carta. De persistir esta situación con alguno de los mismos implicados, podrá ser expulsado de la mesa por el responsable de la partida.

h) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar, debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El Jefe de área de juego analizará la situación y tomará la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

Sección 2ª. Normas particulares del póquer cubierto de 5 cartas con descarte**Artículo 23. Errores e infracciones.****1. Son Errores del crupier:**

a) Son errores en el reparto, los siguientes:

1º. Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2º. Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

3º Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Otros errores del crupier: si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

2. Errores del jugador: si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es "falsa".

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad. En este caso, cualquier ficha que se haya apostado permanecerá en el bote, siempre que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta. En el caso de que hubiese alguna duda, es el Jefe de área de juego quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

Sección 3ª. Normas particulares del póquer descubierto

Artículo 24. Modalidades.

El póquer descubierto consta de las siguientes modalidades:

- a) "Seven Stud Poker".
- b) "Omaha".
- c) "Hold'em".
- d) "Five Stud Poker".
- e) Póquer sintético.

Artículo 25. Errores e infracciones específicos del póquer descubierto en la variante "Seven Stud Póquer".

1. Son errores del crupier, los siguientes:

a) Si al repartir las dos primeras cartas ("Hole cards"), alguna de ellas queda al descubierto, dándose alguno de estos dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

2º. Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas, formándose un bote aparte ("Side pot") en el que el jugador que no quiso seguir jugando, no toma parte.

c) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da vista y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente ("Showdown").

d) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("Burnt cards"). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

2. Errores del jugador: si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas, debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

Artículo 26. Especialidades del póquer descubierto en la variante "Omaha".

1. Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el "Ante", el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

2. Una vez finalizado el intervalo de apuestas, separa una carta, que no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

3. Los restantes intervalos de apuestas, hasta el cuarto, se encadenan sucesivamente, retirando una nueva carta y colocando otra descubierta en la mesa.

Artículo 27. Particularidades del póquer descubierto en la variante "Hold'em".

Al inicio de la partida sólo se repartirán a los jugadores dos cartas, desarrollándose en lo sucesivo el juego con las reglas de la variante de póquer "Omaha".

Artículo 28. Reglas propias del póquer descubierto en la variante "Five Stud Póquer".

1. El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

2. A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas y al finalizar ésta, los restantes intervalos de apuestas, hasta el cuarto, se encadenan sucesivamente repartiéndole al crupier a cada jugador una carta descubierta.

3. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Artículo 29. Errores e infracciones del póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

1. Son errores del crupier: los errores que se produzcan durante el reparto de las cartas obligan a que todas las cartas sean recogidas por el crupier, que deberá iniciar el reparto de nuevo.

Los casos que se tienen en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Otros errores del crupier:

- a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.
- b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

Disposición final. Entrada en vigor.

La presente orden entrará en vigor el día 9 de noviembre de 2013.

Toledo, 25 de octubre de 2013

El Consejero de Hacienda
ARTURO ROMANÍ SANCHO

Anexo I

Elementos materiales

1. Elementos materiales comunes a todas las modalidades de póquer presencial:

a) Cartas o naipes: se juega con una baraja de cincuenta y dos cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

- b) Mesa de juego: será de forma semicircular, con siete espacios separados para los jugadores y diversas zonas para realizar las apuestas según las distintas modalidades. Estará permitida la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que en una misma mesa se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre una vez efectuado el cierre del juego anterior, tras lo cual se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros o sistema de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas sean similares a las utilizadas en este juego.
- c) Máquinas barajadoras: dispositivos electrónicos o informáticos que realizan las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, con una mínima acción del crupier. En caso de su utilización, deberá comunicarse previamente a la consejería competente en materia de juegos y apuestas, en el caso de los casinos de juego y a la dirección general competente en materia de juegos y apuestas, en el supuesto de los establecimientos de juegos. Estas máquinas habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.
- d) Distribuidor o "sabot": es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas, para su posterior distribución a los jugadores. El crupier extraerá de él las cartas, de una en una, o en grupo para su reparto a los jugadores.

Todos deben ser guardados en el armario de cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas se realizará aleatoriamente, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas. En todo caso, habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

2. Especialidades de los elementos materiales de las distintas modalidades del póquer de contrapartida presencial:

- a) En el póquer sin descarte, cada zona de apuestas de la mesa de juego estará divididas en dos espacios: uno para el "Ante" (apuesta inicial) y delante, otro para la "2ª Apuesta", y opcionalmente siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del artículo 10 y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del artículo 10.
- b) En el "Trijoker" y "Let it Ride" son las siguientes:
- 1º. En las cartas o naipes el As no puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2.
 - 2º. En la mesa de juego cada espacio tendrá tres zonas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos estarán numeradas con las referencias 1 y 2. Además, tendrá dos zonas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.
- c) En el póquer de "Tres cartas" cada espacio de la mesa de juego tendrá tres zonas para efectuar las apuestas: uno para la apuesta denominada "Ante", otro para la "2ª Apuesta" y un tercero para la apuesta "Par Plus".
- d) En la modalidad de "Caribbean Stud Poker" cada espacio de apuestas de la mesa tendrá tres zonas para efectuar las apuestas: uno para la apuesta denominada "Ante", otro para la "Bet" y un tercero para la apuesta "Bote progresivo".
- e) En la modalidad de póquer "Texas Hold'Em Bonus Poker", cada espacio de apuestas de la mesa tendrá cinco zonas para efectuar las mismas: uno para la apuesta denominada "Ante", otro para la "Flop", otro para la "Turn", otro para la "River" y un quinto para la apuesta "Bonus Jackpot". Tendrá cinco zonas para colocar las cinco cartas comunes, tres para el "Flop", una para el "Turn" y otra para el "River", así como dos zonas para las cartas de la banca.

3. Especialidades de los elementos materiales de las distintas modalidades del póquer de círculo presencial:

- a) Mesa de juego: es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier.
- La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte; otra, a la izquierda, para introducir las propinas; y una tercera para introducir el dinero cambiado por fichas en la propia mesa.
- b) En el póquer cubierto de cinco cartas con descarte, dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con una baraja de cincuenta y dos o treinta y dos cartas.
- c) En la modalidad de póquer "Five Stud Poker" se juega con treinta y dos cartas en lugar de cincuenta y dos. De esas cincuenta y dos cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.
- d) En el póquer sintético se juega con veintiocho cartas en lugar de las cincuenta y dos cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

Anexo II

Elementos personales

1. Elementos personales comunes a todas las modalidades del póquer de contrapartida presencial:

- a) Jefe de área de juego: es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Cada Jefe de área puede ser responsable de dos mesas o hasta seis mesas de juego si son contiguas.
- b) Crupier: tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, recoger y custodiar las cartas, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.
- c) Jugadores: el número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de zonas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete; cada jugador sólo podrá jugar en una sola zona.

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la mano de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de área de juego, dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de apuestas por zona no será superior a dos. En todos los casos, el jugador sentado frente a cada zona será el que mande en la misma y no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores, ni pedir consejo, ni hacer comentarios sobre el desarrollo de la partida.

2. Especialidades de los elementos personales de las distintas modalidades del póquer de contrapartida presencial:

- a) En el póquer sin descarte, un jugador siempre que existan zonas vacantes, podrá jugar en las mismas, pero sólo podrá ver las cartas de la zona en la que se encuentre sentado; en el resto tendrá la opción de doblar sus apuestas sin ver las cartas jugando una apuesta ciega.
- b) En el "Trijoker", "Let it Ride" y en el "Texas Hold'Em Bonus Poker" no se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

3. Elementos personales de las distintas modalidades del póquer de círculo presencial:

- a) Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un Jefe de área de juego y, además, puede haber opcionalmente un cajero para diversas mesas.
- b) Jefe de área de juego: es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del establecimiento, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.
- c) Crupier: Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla, reparto, recogida y custodia de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; cambio de dinero por fichas y la introducción del dinero en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador, se lo debe comunicar al Jefe de área de juego o equivalente.
- d) Jugadores: frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas. Al comienzo de la partida se sortearán los puestos. Si la partida ya está iniciada será el Jefe de área de juego o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre. A petición propia un jugador, puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.
- e) Cajero: en el caso que el establecimiento u organizador lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.